KOEI

KOEI The Best

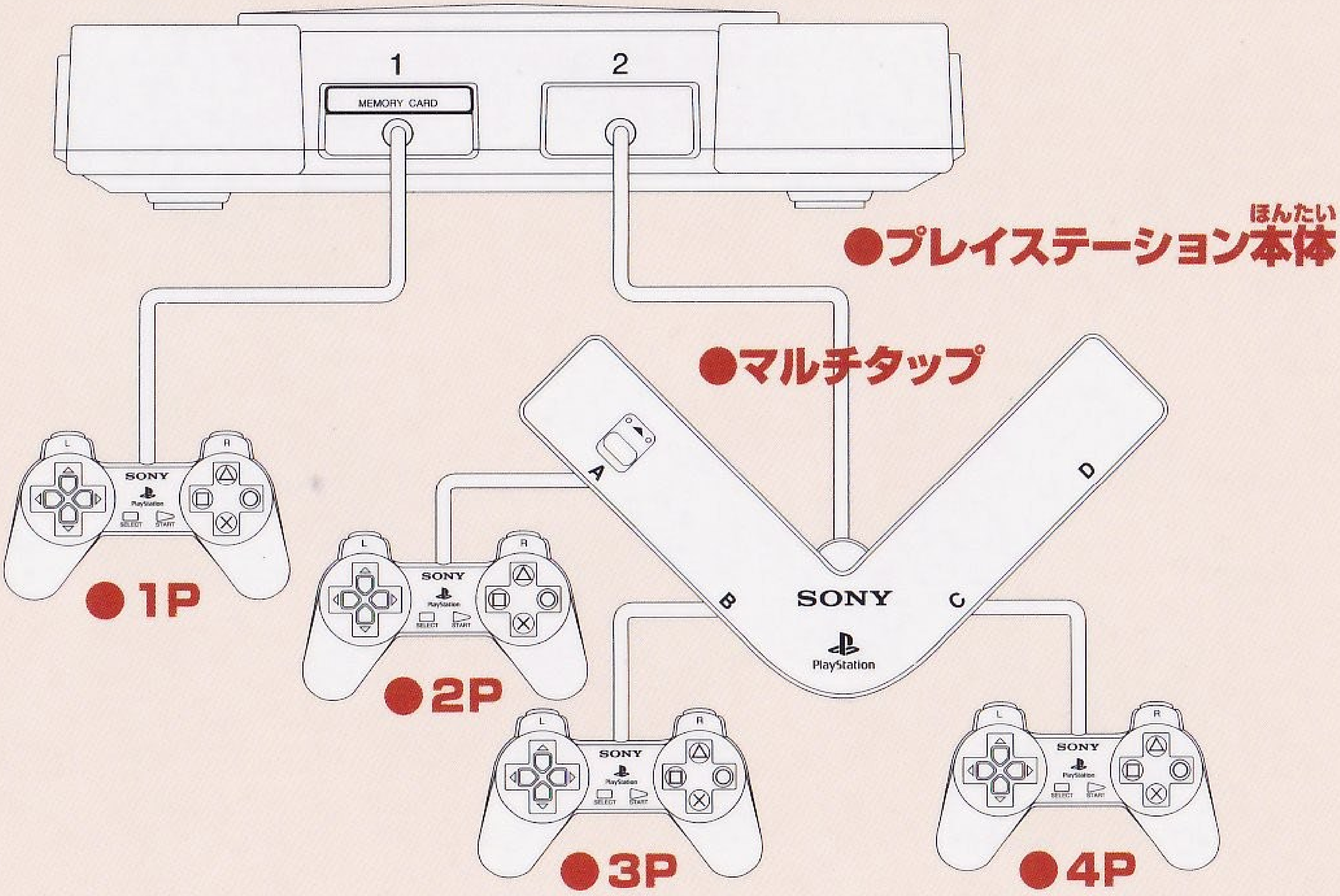
PlayStation

またたびの書

ソウルマスター

●マルチタップの接続●

このゲームは 4 人まで同時プレイできます。
その場合は以下のように準備してください。



- ●2人以上で遊ぶときは2つのコントローラか、別売のプレイステーション用「マルチタップ」と人数分のコントローラが必要です。
- ●マルチタップにコントローラ等を接続する場合、必ずマルチタップ側のコントローラ端子Aにコントローラ等を接続してから、残りのコントローラ等をB，C，Dの各端子に接続してください。

For Japan Only | プレイヤー 1~4人 | メモリーカード 1ブロック | マルチタップ対応 1~4人

SLPM 86170

目 CONTENTS 次

どうやって遊ぶの？ 2

ゲームの内容がよくわからないときは、ここからどうぞ。

ゲームを始める前に 8

コントローラの操作やゲームの始めかたなどを覚えよう。

頂上をめざして 16

マップ上での操作や画面の見かたを知りたいときに読んでね。

戦闘しようよ！ 26

モンスターとの戦闘のしかたを知りたいときに読んでね。

知っておきたいこと 30

マップや戦闘のほかに、覚えておいたほうがいいことだよ。

魔導学院へようこそ　38

魔導学院通信 VOL.1

アンジェラ相談室

イラスト● 田口順子

レイアウト●大村哲哉

DYNAMIC KITCHEN

どうやって遊ぶの？

『ソウルマスター』はこんなゲームです！

●このゲームの舞台

ゲームの舞台は、大昔に魔導師が創ったと言われる魔法世界アスター。そこは霧の壁に閉ざされており、魔法能力に優れた猫人間が繁栄し、モンスターと共存している。

●あなたは誰？

あなたは最強の魔導師・ソウルマスターになるため、この魔導学院にやってきた。入学試験に合格し、1年後に優秀な成績で卒業して、ソウルマスターになることを夢見ている。

●学院での1年

まずは入学試験を突破すること。入学してからは、学院の課題をクリアしていくのだ。試験や課題では、マップの中央にいるボスを倒すことが目標となる。新入生担当のアンジェラのアドバイスをよく聞こう。

●モンスターとは

マップでモンスターと戦闘になることがある。モンスターを倒すと、プレイヤーの味方になってくれる。味方になったモンスターは、プレイヤーの手となり足となり、ともに戦ってくれる仲間となる。

●いろんなモードで遊べる

ゲームはマップをクリアしながら話を進めていくストーリー、多人数でプレイできるマルチプレイなどがある。ストーリーでセーブしたデータを持ち寄れば、VSモードで他の人と対戦もできるぞ。

頂上をめざして

●期末試験を突破しよう

期末試験は卒業までに3回、学院生同士のトーナメント戦で行われる。それまでに育てたモンスターや手に入れたカードが役に立つぞ。期末試験でよい成績を残すことは、ソウルマスターになるための一番の近道だ。

●持っているカードは

スタート時に、4種類の属性のモンスターカード（ゼリー）と3枚のグローバルスペルカードを持っている。マップをクリアすると、育てたモンスターなどのカードはなくなるけど、期末試験やVSモードで使えるよ。

●ボスを倒すためには

マップ上を「移動」しながら戦力をたくわえて、中央にいるボスを倒すんだ。でも、すぐにボスと戦っても勝ち目はない。魔法レベルを上げ、モンスターやアイテムを手に入れよう。あまりゆっくりしていると、他の奴らに先を越されるぞ。

●もっと強くなりたい！

魔法レベルを上げるには、ソウルパワーを集めればいいんだ。ソウルパワーとは土地の持つ力のことで「地」「水」「火」「風」の4つの属性がある。同じ属性のソウルパワーを3つ集めると、魔法レベルが1つ上がって、強い攻撃魔法を使えるようになるぞ。

●コマンドで進めていく

朝・昼・夜に1回ずつコマンドを実行する順番が回ってくる。マップでは何をするにもコマンドが基本。「移動」や「マーク」だけでなく、他のプレイヤーと「会話」したり、モンスターを「加工」して強くしたり、いろんなことができるよ。

戦闘しようよ！

●プレイヤーができること

プレイヤーに順番が回ってきたら、①4枚のカードから1枚使うか、②カードを全部交換するか、③相手をなぐるかを選ぶ。カードを使うと、相手を魔法攻撃したり、モンスターを呼び出したりできる。

●ありがとうモンスターたち

モンスターはプレイヤーの盾となって、相手の攻撃を受けてくれる。ただし、プレイヤーのレベルがモンスターのレベル以上でないと、言うことを聞いてくれないこともある。モンスターの体力が0になると、次の自分の順番が終わるまで使えない。

●「属性」を活かそう

「地」「水」「火」「風」の属性には、それぞれ優劣がある。「火」の属性のモンスターには、それに強い「水」の属性のモンスターを呼び出したり、「水」の攻撃魔法で戦おう。

●とにかくカードが決め手

モンスター・魔法・アイテム・装備品はカードの形に収められている。モンスターカードでモンスターを呼び出し、魔法カードで相手を攻撃するのだ。カードの使いかたが勝敗の分かれ道になるぞ。

●特殊攻撃はすごい

モンスターは通常攻撃の他に、特殊攻撃することがあるんだ。特殊攻撃では、相手をマヒ（特殊効果）させたり、プレイヤーとモンスターの両方を同時に攻撃したり、通常攻撃よりも大きなダメージを与えたりするよ。

ゲームを始める前に

ゲームのセット

①本体のオープンボタンを押すと、ディスクホルダーが開きます。『ソウルマスター』ディスクをセットし、ディスクホルダーを閉めます。

②本体のメモリーカード差込口にメモリーカード（別売）をセットします。メモリーカードは、『ソウルマスター』をセーブ（記録）するために必要です（→P.15）。

③本体の電源ボタンを押すと、オープニングが始まります。

④オープニング中にコントローラのスタートボタンを押すと、オープニングが終了し、タイトル画面が表示されます。

※メモリーカードはメモリーカード差込口１・２のどちらに差し込んでもご使用になれます。

※ゲーム中はメモリーカードを抜き差ししないでください。ゲームデータが失われる可能性があります。

※ゲームを始める前にメモリーカードの空き容量を確保しておいてください。なお、メモリーカードのご使用方法については、本体付属の取扱説明書をご参照ください。

タイトルメニュー

タイトル画面でスタートボタンを押すと、タイトルメニューが表示されます。次のどれかを選びます。

ストーリー →P.10	1人でプレイして、ストーリーを最初から進めます。
マルチプレイ →P.11	4人までで同時に1つのマップをプレイします。
コンティニュー →P.12	ストーリー／マルチプレイでセーブしたところから再開します。
ＶＳ →P.13	データから呼び出したモンスターを使って、２人で戦闘します。
アルバム →P.13	ストーリーモードで手に入れたモンスターを見ます。
オプション →P.14	ゲームの環境を設定します。

タイトルメニュー

ストーリー

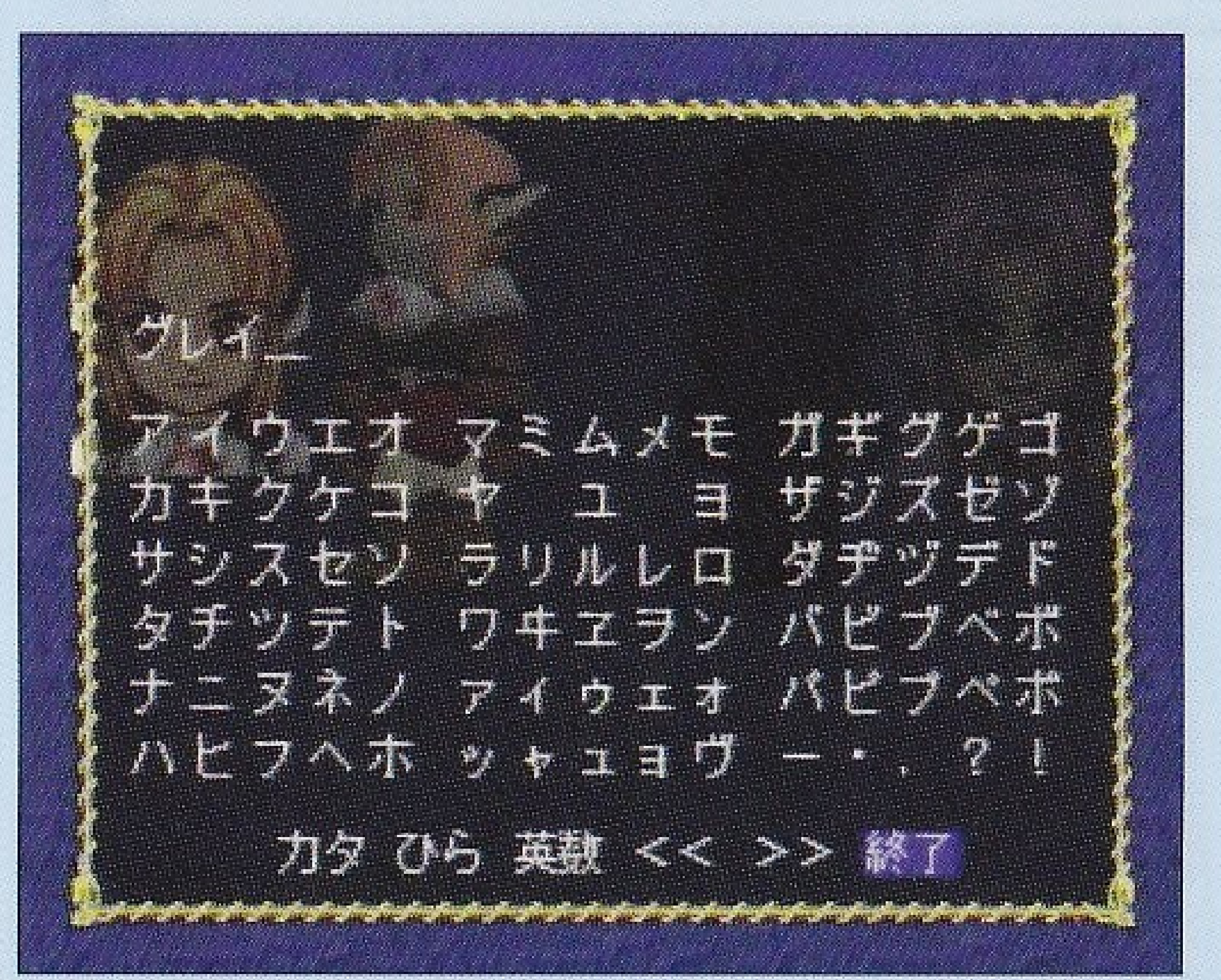
ストーリーの最初からゲームを始めます。

① どっちにする？

男女2人のうち、どちらかを選びます。

② 名前をつけてね

方向キーで文字を選び、○ボタンを押します。×ボタンで1字消去します。文字の種類は、「カタ」でカタカナ、「ひら」でひらがな、「英数」で英数字に変わります。「<<」「>>」で入力位置を左右に移動します。名前を入力したら「終了」を選びます。



名前を確認します。「YES」を選ぶと、ストーリーが始まります。「NO」を選ぶと、名前の入力に戻ります。

ストーリーでの会話は、○ボタンを押すと先に進みます。

マルチプレイ

1つのマップで誰が一番早くボスを倒せるかを競います。4人までプレイできます。始めるときの状態は、持っているカードの種類は同じですが、選ぶキャラクターによって能力は異なります。

①何人で遊ぶ？

プレイする人数を選びます。3人以下でプレイする場合は、残りをコンピュータが担当します。

②誰にしようかな

それぞれのプレイヤーが使うキャラクターを選びます。

③大きいほうが難しい

マップの大きさを選びます。大きいマップほどボスも強く、ゲームを終了するまでに時間がかかります。

④マップの種類は？

プレイするマップの種類を選びます。マップ全体の土地の属性の割合が異なります。

コンティニュー

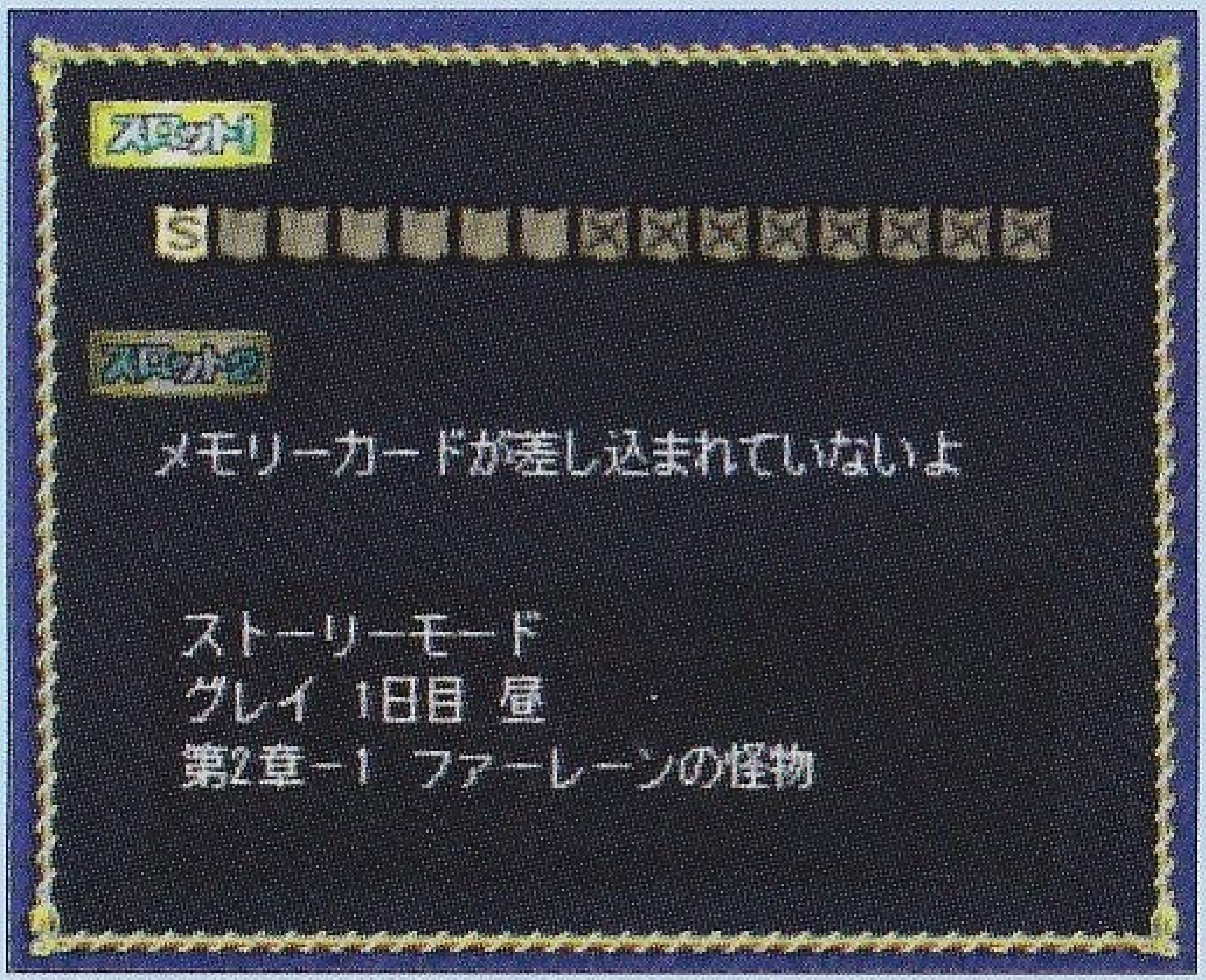
セーブ（→P.15）したところからストーリー／マルチプレイを再開します。

再開する前に

タイトルメニューから［コンティニュー］を選びます。プレイ中にロードする場合は、［オプション］から［ロード］を選びます（→P.14）。

昨日の続きを……

セーブしたデータの一覧が表示されます。再開するデータを選びます。

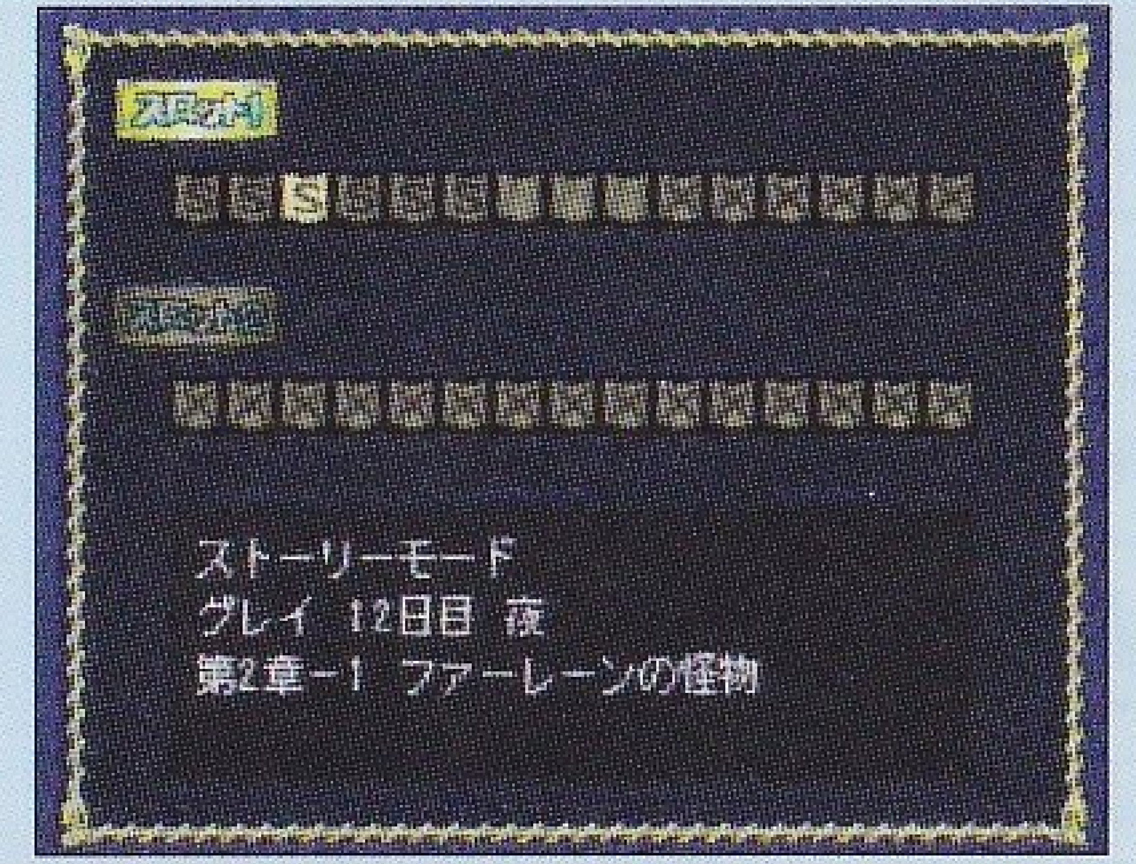


データを読み込んでいるときは、メモリーカードを抜いたり差したりしないようにね。

VS

2人のプレイヤーが戦闘で対戦します。戦うラウンド数に制限はありません。決着するまで戦います。

強いデータはどれだ



セーブしたデータを選び、プレイヤーとモンスターを呼び出します。最初の期末試験を終えたデータなら、どれでも使えます。

アルバム

データに登録されているモンスターを表示します。

選んだモンスターを戦闘中と同じように動かせます。

オプション

セーブやロードをしたり、サウンドなどを設定(せってい)します。プレイ中(ちゅう)に設定(せってい)するときは、マップ上(じょう)でセレクトボタンを押(お)します（→P.19）。

セーブ（プレイ中のみ）	ゲームをセーブします。
メッセージウェイト	メッセージの速さの［1～3］を変更します。
ＢＧＭ	ゲーム中の音楽の［ON／OFF］を変更します。
効果音	効果音の［ON／OFF］を変更します。
サウンド	音楽の［ステレオ／モノラル］を変更します。
ロード	ゲームをロードします。
アドバイス	アドバイス表示の［ON／OFF］を変更します。
簡易戦闘	戦闘の簡易表示の［ON／OFF］を変更します。
コンピュータの戦闘	コンピュータ同士の戦闘表示の［ON／OFF］を変更します。
ＥＸＩＴ（プレイ中のみ）	ゲームを途中でやめます。

ゲームのセーブ

プレイ中のデータをセーブ（記録）します。次回プレイするときに、セーブしたところから再開できます。セーブに必要なメモリーカードのブロック数は、１ブロックです。

①［オプション］（→P.14）から［セーブ］を選びます。ストーリーの区切りでセーブするかを聞かれた場合は、○ボタンを押します。

②セーブするメモリーカード・場所を選びます。すでにデータがある場合は、記録が上書きされます。

ゲームの終了

ゲームを終了します。

本体のオープンボタンを押して、ディスクホルダーを開きます。ディスクの回転が止まったらディスクを取り出し、ディスクホルダーを閉じます。本体の電源ボタンを押して電源を切ります。

頂上をめざして

マップ上での進め方

ここではマップでの基本ルールを説明しておこう。

これだけは知っておこう

朝、昼、夜に1回ずつ、各プレイヤーにコマンドを実行する順番が回ってくる。1回の順番にコマンドを2回実行できる。ただし、マップやプレイヤーの情報を見ることはコマンドの回数に含まない。コマンドは、そのときプレイヤーが実行できるものだけが表示されるよ。

読み合いが勝負だ

土地をライバルと奪い合ったり、攻撃をしかけて突き放したり、はたまた他人同士の争いをしり目にマップのボスを倒したりと、読み合いが繰り広げられる。ただし、あせって強いモンスターと戦ったりして体力がなくなると、スタート地点に戻されて評価が下がるぞ。

建物がある土地も

住居（塔／城／村／街／神殿／闘技場）または廃墟（廃塔／廃城／遺跡／地下墓地／洞窟）が建っている土地がある。住居を訪問すると、カードを手に入れたり、他の土地へジャンプしたりできて便利だ。廃墟はいくつかの階層があり、すべての階層を調査すると、住居に変わる。住居になるとソウルパワーが手に入り、マップをクリアしたときの成績も良くなる。

モンスターを仲間にしよう

モンスターを倒すと、そのモンスターは仲間になってくれるんだ。イベントで手に入ることもあるよ。

戦闘で相手にとどめをさすと、プレイヤーとモンスターの両方の能力値が上がる。コマンドの［加工］でもモンスターの能力値を上げられる。モンスターの成長の結果はカードの情報で確認できる。

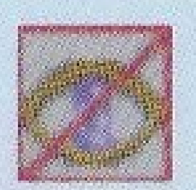
次の順番になると、プレイヤーのモンスターは完全に体力を回復し、マップ上のモンスターも一定の体力を回復する。

マップ画面

- プレイヤーの魔法レベル
- 現在の体力／最大体力
- 残りコマンド回数
- プレイヤーの状態

移動不能

戦闘魔法
使用不能



モンスター
召還不能

マップ情報

- 土地の種類
- ソウルパワー
- モンスターと体力

建物の場合は、建物名と建物のソウルパワーが表示される。

コントローラの使いかた

マップでのコントローラの使いかたを説明します。

L2ボタン
●マップ拡大

L1ボタン
●マップ情報

R1ボタン
●マーキング情報

R2ボタン
●マップ縮小

△ボタン
●カード情報

方向キー
●カーソル移動

○ボタン
●決定

×ボタン
●キャンセル

□ボタン
●プレイヤー情報

セレクトボタン
●オプション

スタートボタン
●使用しません

マップコマンド

マップでのコマンドは、プレイヤーやプレイヤーがいる土地に対して行うものなんだ。順番が回ってきたら、２回あるチャンスをうまく活かそう。

移動

隣の土地へＧＯ！

前後左右の土地へ移動する。モンスターが現れている土地に移動すると、モンスターと戦闘になる。潜んでいたモンスターから、おそわれたりすることもあるよ。

マーク

土地を自分のものにしよう！

土地を自分のものにする（マーキング）。マーキングに成功すると、ソウルパワーと呼ばれるエネルギーがプレイヤーに与えられる。ソウルパワーが３つたまると、魔法レベルが１段階上がる。他のキャラクターがマークした土地は、マーキングできないからね。

探索

モンスター出てこい

モンスターと戦闘したり、アイテムを手に入れる。誰かがマーキングすると、探索できるようになる。

調査

廃墟を住居に変えちゃおう

廃墟を１階層分だけ調査する。廃墟の階層の数はそれぞれ異なる。廃墟のすべての階層を調査し終えると、住居になり、ソウルパワーが生まれるんだ。新たに生まれたソウルパワーは、その土地をマーキングした人に加わる。調査したときに現れたモンスターを倒せないと、調査は失敗だ。

マップコマンド

訪問

訪ねてみればいいことあるかも

住居を訪問する。実行できる内容は、朝・昼・夜や建物によって違うんだよ。

■塔■

補充▶ グローバルスペルの「リターン」、「チャレンジ」、「クイックムーブ」から1つ受け取る。

転送▶ 自分がマーキングした他の土地へ移動する。

■城■
●朝·昼●

広間▶ 廃墟の調査を1階層だけプレイヤーの代わりに調査を進めてくれる。評価のプラスにはならない。

書庫▶ 他のプレイヤーの能力や持っているカードの情報を見る。

■街■
●朝·昼●

医者▶ プレイヤーの体力や、悪化状態を完全に治す。

馬車▶ 住居のある他の土地まで移動する。

●夜●

術師▶ アイテム・装備品を渡すと、グローバルスペルと交換してくれる。

賭場▶ アイテム・装備品・グローバルスペルを賭けて、トランプと同じように神経衰弱をする。3回失敗するまでにそろえたカードが手に入る。

■村■ ●朝·昼●	**鍛冶▶**	アイテム・グローバルスペルを渡すと、装備品と交換してくれる。
	荷車▶	同じ高さの他の土地まで移動する。
●夜●	**宿屋▶**	モンスターを手に入れる。
	演奏▶	ＢＧＭを変更する。選んだ曲によってプレイヤーの能力が上がる。
■神殿■ ●朝·昼●	**転生▶**	プレイヤーにモンスターを加工して能力値を上げる。
	浄化▶	マップ上に現れているボス以外のモンスターをすべて消し去る。
■闘技場■ ●夜のみ●	**訓練▶**	モンスターを訓練して能力を上げる。
	試合▶	モンスター同士で戦闘させた結果を予想してカードを賭ける。当たると、新たにカードをもらえる。負けると、賭けたカードは戻らない。

休息

ひどい疲れに……

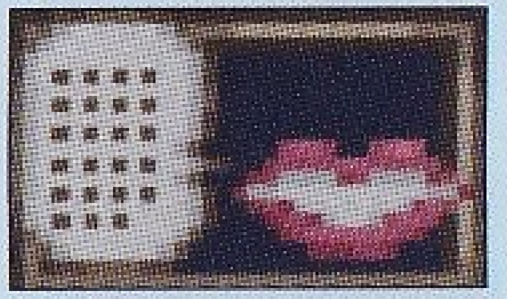
プレイヤーの体力を回復する。夜のほうが、大きく回復できる。

戦闘

戦いあるのみ！

モンスターと戦闘する。

会話



仲間といえども、ここではライバル

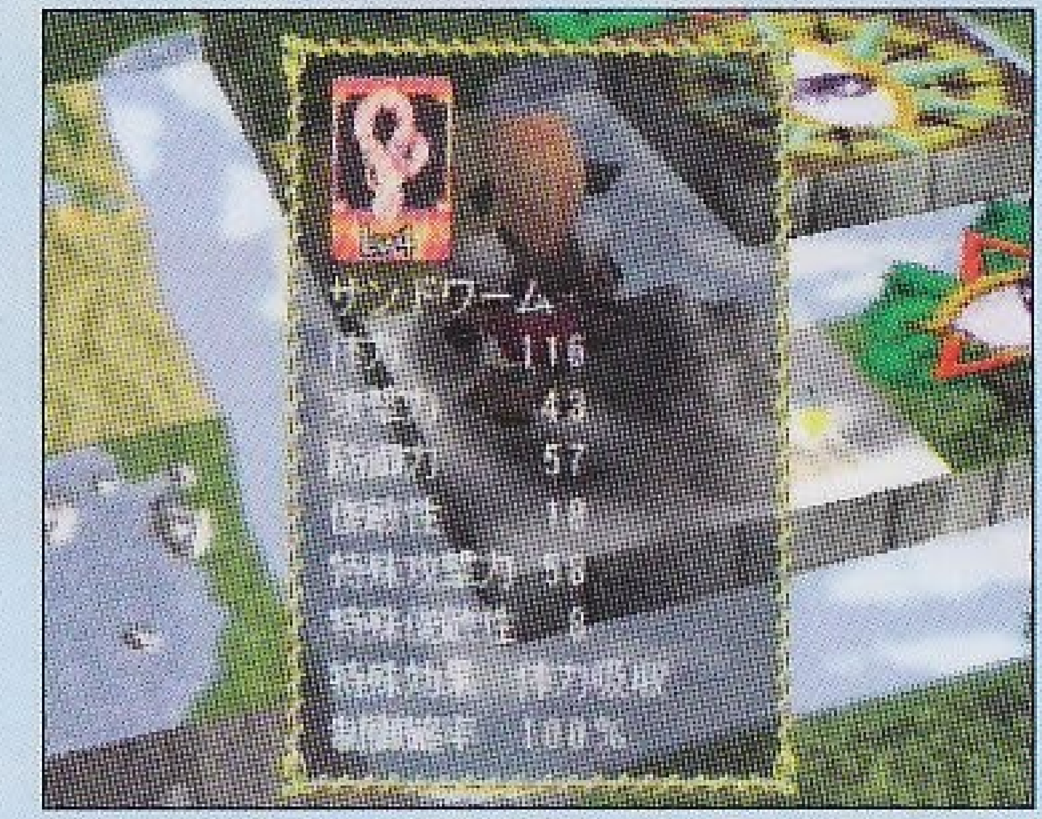
戦闘▶ 戦闘する。勝つと相手からカードを奪い、負けたほうはスタート地点に戻される。

交換▶ グローバルスペル、アイテム、装備品を相手と１枚交換する。相手は断れないよ。

加工

モンスターを強く！

2つのモンスターを合成して1つにする。最初に選んだモンスターの能力値が上がり、もう1つのモンスターは消滅する。消滅したモンスターは、仲間にならなくなる。



魔法

これで形勢逆転だ！

グローバルスペルを使う。カードによって効果が異なる。

何が起こるかわからない

「移動」したり「探索」したりすると、イベントが起こることがある。イベントではカードをもらえたり、モンスターと戦闘になったり、土地の配置が変わったりと、いろんなことが起こるよ。

戦闘しようよ！

戦闘の進め方

戦闘のルール

ラウンド内で相手を倒せば勝ち。戦闘は通常5ラウンド、イベントや他のプレイヤーと戦闘する場合は10ラウンドだ。ラウンド内で決着しないと引き分けとなり、モンスターはその土地に残る。
プレイヤーができることは、表示された4枚のカードから1枚選ぶか、4枚のカードすべてを交換するか、相手をなぐるか、の3つ。カードを使ってモンスターを呼び出したり、魔法攻撃を行ったりする。カードを使うと、次のラウンドでは新しいカードが補充される。

頼りになるモンスター

プレイヤーはモンスターを操作できない。プレイヤーの魔法レベルがその属性のモンスターのレベル以上であれば、モンスターは盾となってプレイヤーを守り、敵を攻撃してくれる。次のモンスターが召喚されると、戦闘していたモンスターはカードに戻される。

うまくカードを使おう

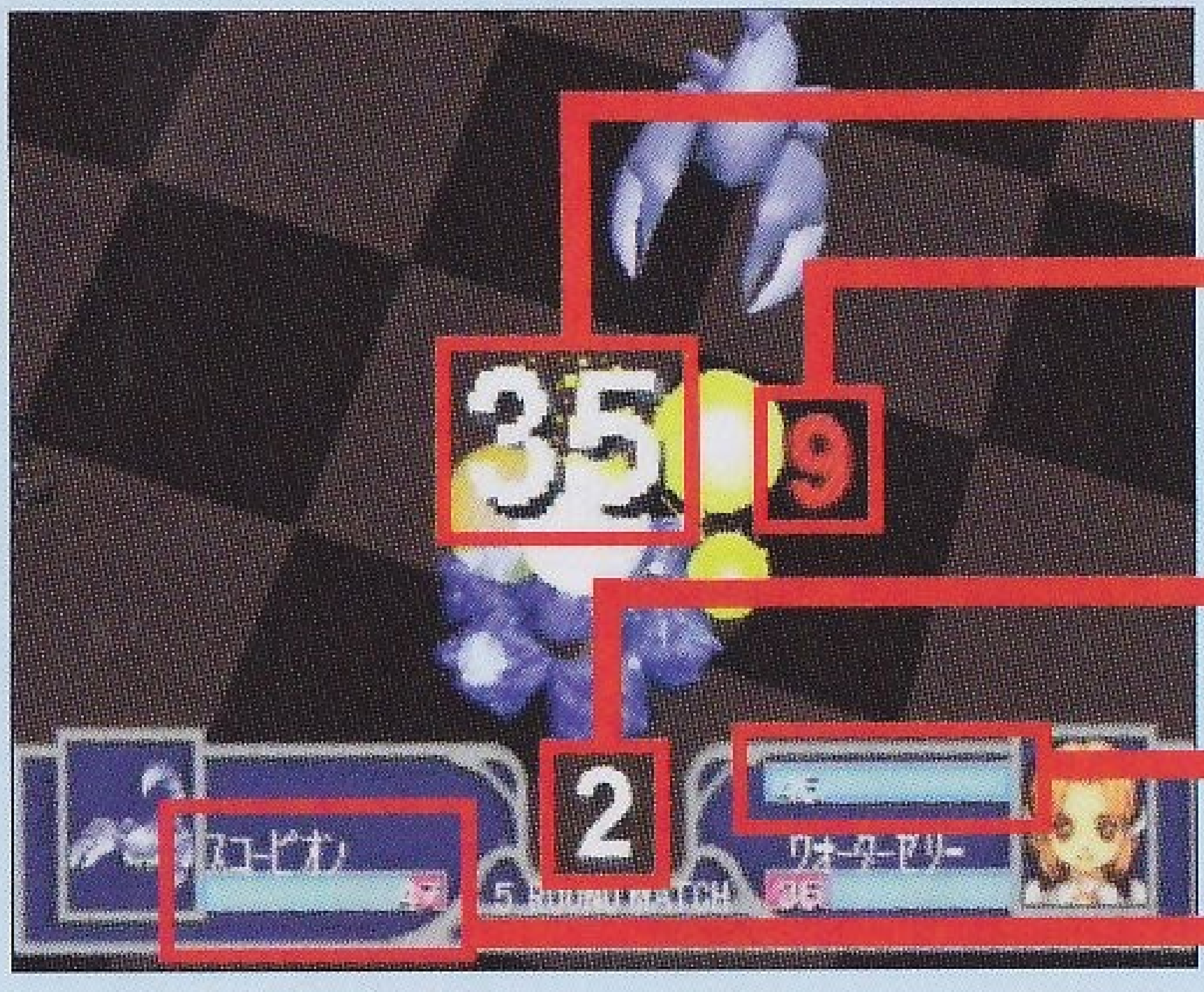
カードの枚数は、戦闘魔法が（4種類の属性ごとに4枚ずつ）計16枚と、モンスター（最大12枚）、アイテム（最大8枚）とを合わせた数になる。
戦闘になると、全カードの中から使える4枚のカードがランダムに表示される。余分なカードを持ちすぎていると、戦闘中に使いたいカードが出てこない。「加工」してカードを整理しておくことがポイントだ。

あれっ 動けない！

モンスターの中には、相手を攻撃したときに特殊効果（特別なダメージを与える）が加わるものがいる。プレイヤーもアイテムを使ったり、装備品を持って攻撃すると、相手に特殊効果を与えられる。

マヒ◆能力が低下し、ふだんの力を出せなくなる。
猛毒◆能力が低下し、1ラウンドごとにダメージを受ける。
暗闇◆能力が低下し、攻撃が当たりにくくなる。プレイヤーを守れなくなる。
睡眠◆動けなくなる。攻撃を受けると目を覚ますこともある。
石化◆動けなくなる。その戦闘中は回復しない。

戦闘画面



残りの体力

ダメージ

ラウンド数

味方の体力

敵の体力

簡易戦闘画面

敵モンスター

プレイヤーと味方モンスター

特殊効果

コントローラの使いかた

戦闘でのコントローラの使いかたです。
戦闘画面では、各ボタンがカードの位置に対応しています。

知っておきたいこと

期末試験を受けるときは

ストーリーでは1年間に3回、期末試験があるのは知ってるよね。成長させたプレイヤーやモンスターで、8人参加のトーナメント戦を行うんだ。卒業したときにソウルマスターになるためには、期末試験で好成績を残さなければならない。ラウンド数に関係なく、戦闘で勝敗が決まる。

どっちを残す？

マップをクリアしたときに、記録してあるデータ（プレイヤーとモンスター）と新しいデータのどちらをデータに記録しておくか選ぶ。データに記録したプレイヤーとモンスターを使って期末試験を受ける。

準備しよう

属性レベル、使うカード（モンスター、アイテム、装備品）を選ぶ。レベルとカードの設定を自動的に選んだり、設定した内容を取り消したりできる。ここでは、プレイヤーが設定する場合について説明する。

①プレイヤーのレベルの合計値は16と決まっている。属性レベルの組み合わせを選ぶ。

属性レベルの組み合わせ

属性レベルの合計は最大で16だ。
カッコ内は設定したレベル。その左側は装備品の効果を加えたレベル。

②使うカードを選ぶ。それまでに手に入れたカード（モンスター／アイテム／装備品）から選ぶ。使えるカードの枚数は、カードの種類ごとに決まっている。

選んだモンスターカード

期末試験のコマンド

オート	レベルを設定すると、カードを自動的に選ぶ。
クリア	設定した内容をすべて取り消す。
レベル	属性レベルの組み合わせを選ぶ。
モンスター	モンスターカードを選ぶ。
アイテム	アイテムカードを選ぶ。
装備	装備品カードを選ぶ。
終了	設定を終了して、トーナメント戦を始める。

よい成績を修めるコツ

期末試験前の設定のしかたで成績が決まると言ってもよいでしょう。設定には次のコツがあります。

①プレイヤーのレベルは、使うモンスターの属性レベルよりも高くなるようにするとよいでしょう。

②モンスターとアイテムを持ちすぎると、選びたいカードが回ってこなくなります。欲ばるのもほどほどに。

プレイヤーとモンスターの情報

プレイヤー情報

ソウルパワーが3つたまると、レベルが1上がる。

体力	0になると、戦闘できなくなる。
攻撃力	通常攻撃やなぐるときの力の強さ。
防御力	相手の攻撃を防ぐ能力。
敏捷性	能力が高いほど、攻撃を当てたりよけたりしやすくなり、攻撃する順番が早くなる。

モンスター情報

特殊攻撃力	特殊攻撃するときの力の強さ。
特殊敏捷性	能力が高いほど、特殊攻撃を当てやすくなる。
特殊効果	攻撃したときに相手に与える特殊効果（→P.27）。
制御確率	モンスターがプレイヤーの盾となって相手の攻撃を受けたり、相手を攻撃する度合い。

カードの種類

モンスターカード

戦闘でモンスターを召喚するときに使います。モンスターは4つのタイプに分かれています。12枚まで持てます。

基本

4種類の属性がある。属性の影響を受ける。

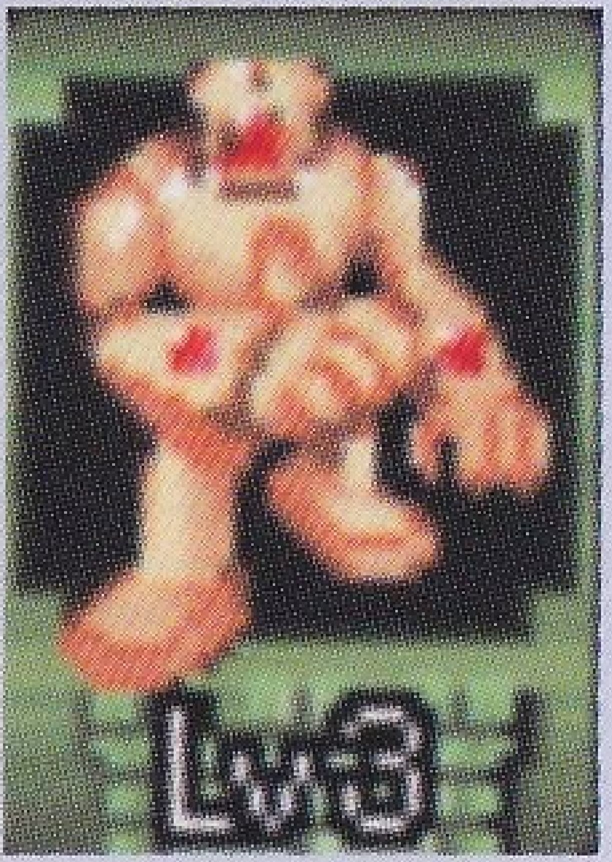
エレメンタル

基本よりも属性の影響を強く受ける。

アンデッド

属性の影響を受けない。朝・昼は弱く、夜に強い。

ガーディアン



属性の影響を受けない。

魔法攻撃

戦闘で使って魔法攻撃を行います。4種類の属性があり、1～8のレベルがあります。レベルが高いほど、攻撃したときのダメージが大きくなります。

アイテムカード

戦闘で使うと、体力を回復するなどの効果があります。１回使うと、なくなります。８枚まで持てます。

地魂石（ちこんせき）

防御力と地のモンスターの制御確率を上げる。

煙幕玉（えんまくだま）

戦闘を中断する。

地割り（じわり）ハンマー

レベル５の地の攻撃魔法と同じ攻撃をする。

まつたけもどき

毒の効果を与える。

希望の花

あらゆる悪化状態から回復する。

またたび

体力を回復するが、マヒ状態に陥る。

カードの種類

装備品カード

持っているだけで戦闘の能力が増したり、ソウルパワーを得られるなどの効果があります。8枚まで持てます。

水の腕輪

水のソウルパワーが3増える。

風切の帽子

「なぐる」で攻撃したとき、風の効果が加わる。

対マヒの護符

敵の攻撃を受けてもマヒしなくなる。

火炎の紋章

モンスターの攻撃力を上げる。

フロートブーツ

地の攻撃によるダメージが半分になる。

テラセプター

地の攻撃魔法での効果が増す。

グローバルスペルカード

マップで使うと、プレイヤーを他の土地へ移動したりできます。
4枚まで持てます。

リターン

スタート地点である自分の塔へ戻る。

クイックムーブ

2つ離れた土地へ移動する。

チャレンジ

他のプレイヤーと戦闘し、土地を奪う。

クリアモンスター

選んだ土地のモンスターを消し去る。

ランダムマジック

使ってみるまで何が起こるかわからない。

マックスライフ

自分の体力を最大値まで回復する。

魔導学院通信Vol.1 －魔導学院の仲間たち－

今年も魔導学院でソウルマスターをめざす仲間がそろいました。全部で8人です。顔と名前を早く覚えてくださいね。ともに課題を克服し、乗り越えてくれることを望んでいます。競い合いながらがんばってください。

グレイ

出身地：？
立派な魔導師になれるように期待してるわ。

エルマ

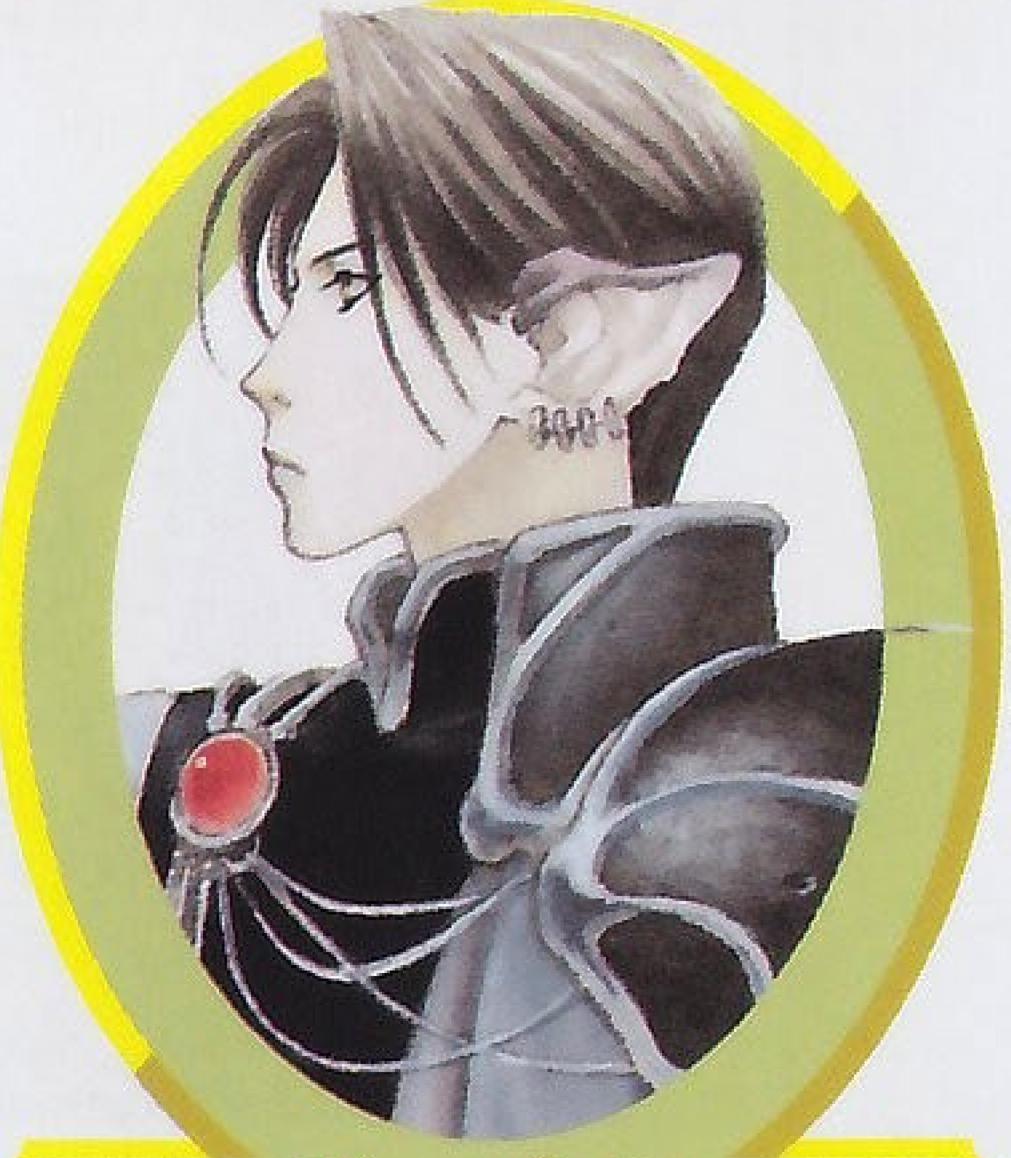
出身地：？
早くみんなに溶け込んでね。

カッシュ

出身地：マグリー王国
漁師だっただけに、力が強い熱血派タイプね。

アゼリア

出身地：アッシェン
裕福なお家に生まれたお嬢様なんですって。



リ・オン

出身地：ロスガリア帝国
ちょっと他人に対してきびしい所があるわね。

レイファン

出身地：リアリゲル皇国
曲がったことが嫌いな勉強家さんです。

ロゼッタ

出身地：グラージュ共和国
おしとやかで、とても知識が豊富な人ね。

ティカ

出身地：ファーレーン王国
明るくて活発で、学院の人気者になりそう。

新入生のみなさんの担当教官は、アンジェラです。最初のうちはわからないこともあるでしょう。そんなときはアンジェラに相談してみてください。では、これからの１年間、がんばってくださいね。

学院長のおことば

ご入学おめでとうございます。私が魔導学院長のリューラです。あなた方はこれから１年間、次々に与えられる課題をクリアしなければなりません。優秀な成績で卒業すれば、晴れてソウルマスターとなって魔導評議会に参加する名誉が与えられるのです。これからは決して気を抜いたりしてはいけません。今までに何人の生徒が野良魔導師になってしまったことか……。そうならないためにも、真剣に課題に取り組むのですよ。

リューラ

アンジェラ相談室

もし困ったことがあったり、どうすればいいか悩んでいるなら、私に相談してくださいね。

マップの進め方がわかりません

マップの基本は「移動」して土地を「マーク」することよ。最初は、マークするとソウルパワーがたくさん手に入る建物や、ボスキャラに有利な属性の土地がある方向へ進むといいわ。そのためには、ボスキャラの属性を先に調べておかなくっちゃね。また、土地をマークするために、他のプレイヤーと別の方向へ進むのも手ね。

なかなか戦闘で勝てないんだけど

プレイヤーが敵のダメージを受けると負けちゃうのよね。自分よりもレベルの低いモンスターを味方にして戦うことをすすめるわ。レベルの高いモンスターは盾になってくれないこともあるから、プレイヤーが敵に攻撃されてしまうの。それと、モンスターの体力がなくなってきたら、0になる前に交代させること。いつでも交代できるように準備しておくことも大切よ。カードが悪かったら思い切って交換することも必要ね。

トラブルについて

お買い上げいただいた製品が動作しない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった場合などは、故障内容を書き添えて、ディスクを下記の当社係あてにお送りください。検査の上、次のように処理させていただきます。

1．製造段階での問題点等、当社の責に帰すべき事由による動作不良の場合は、完動品と無償交換いたします。
2．お客様の不注意によるディスクの傷や破損など、当社の責によらない事由での動作不良の場合は、交換いたしません。ご了承ください。
3．複製品および中古販売品については一切サポートいたしません。

●不良品の検査・交換などには多少時間がかかる場合があります。また、故障内容をお書き添えにならないと、症状の判定に時間がかかり、処理が遅れることがあります。
●万一の郵便事故による紛失、破損などについては当社では保証いたしかねます。できる限り「簡易郵便書留」をご利用くださいますようお願い申しあげます。
●郵送の場合は、郵便番号をお書きいただければ、住所は必要ありません。

〒223-8503　横浜市港北区箕輪町1-18-12　株式会社 コーエー

プレイステーション『ソウルマスター』ユーザーサポート係

電話：045-561-6861　月～金（休祝日を除く）　10:00～17:00

●ゲームの攻略法やデータなど、内容に関するご質問は、まことに勝手ながらお受けいたしかねます。ご了承ください。
●KOEIの最新情報などをテープでお知らせしています。
電話：045-561-8000（TVゲーム専用）
●当社は、本ソフトの無断複製・レンタル・および中古販売は一切許可しておりません。

© 1997 KOEI CO.,LTD. MADE IN JAPAN

すべての魔導師見習い、
必読!!

ソウルマスター
ハイパーガイドブック

4-87719-538-6

マーキングってどういう風にすればいいの? モンスターの集め方のコツは?
カードバトルに勝てない! どうして!? グレイたちの住む世界って?
すべての?にお答えする、プレイヤー必携のガイドブック!!
究極の魔導師・ソウルマスターへの近道はこれだ!

スタジオ・ハード編 A5判 1,200円

●書籍の定価には消費税は含まれておりません。●書名に付した番号はISBNコードです。書店へご注文の際ご利用ください。

通信販売 お近くに取扱店がない場合、(株) コーエーネットの通信販売をご利用ください。

お問い合わせは 0120-55-3594(ゴーゴーサンゴクシ) (月〜金 10:00〜12:00/13:00〜17:00 祝・祭日は除く)

当社ホームページ http://www.koei.co.jp/ でも注文ができます。●通信販売以外のお問い合わせはお受けいたしかねます。

SLPM 86170

©1997 KOEI CO.,LTD. MADE IN JAPAN
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12